

구로사와 아키라의 《천국과 지옥天国と地獄》의 연출과 개작에 관한 고찰 —원작 『킹의 몸값』과의 비교를 중심으로—

이 시 준*
(e-mail : sjlee@ssu.ac.kr)

<목 차>

- | | |
|------------------------|------------------------|
| 1. 들어가기 | 4. 개작을 통한 인물조형과 플롯의 변용 |
| 2. 전반부의 스토리와 연출의 특징 | 4.1. 인물조형 |
| 2.1. 곤도의 저택과 연극적 공간 | 4.2. 플롯의 변용 |
| 2.2. 열차 신(scene)의 역동성 | 5. 나가기 |
| 3. 후반부의 스토리와 연출의 특징 | |
| 3.1. 공간적 외연의 확대와 다이내믹함 | |
| 3.2. 유치장에서의 대면 | |

키워드 : 黒沢明(Kurosawa Akira), 天国と地獄(High and Low), 에드·맥베인(Ed McBain), 킹의 몸값(King's Ransom), 日本の映画(Japanese movie)

1. 들어가기

구로사와 아키라(黒沢明, 1910년-1998년)의 《천국과 지옥天国と地獄》은 1963년 3월에 개봉된 구로사와 프로덕션과 도호(東宝)의 제휴작품이다. 원작은 미국의 에드 맥베인(Ed McBain, 1926년-2005년)¹⁾의 추리소설 『킹의 몸값King's

* 송실대학교, 교수, 일본고전·문화

1) 에드 맥베인은 미국의 추리소설가로 대표작으로 『87분서 시리즈』 『호프변호사 시리즈』 등이 있다. 1986년에 미국탐정작가클럽·거장상, 1998년에 영국추리작가협회·다이아몬드 대거상을 수상했다. 1951년에 『87분서 시리즈』 제1권 『Cop Hater』를 발표하였고, 『킹의 몸값』은 1959년에 발표된 시리즈의 제10권이다.

Ransom』으로, 구로사와가 《백치》《밑바닥どん底》《거미집의 성蜘蛛巢城》 등 외국문학의 고전을 영화의 소재로 사용해왔던 점을 생각하면 현대추리물을 선택한 것은 이례적이라고 할 수 있다. 개봉당시의 평론은 칭찬 일색으로 가령, 오기 마사히로(荻昌弘)는 “뜨겁고, 다이너믹하며, 중후한 작품세계, 현실과는 차원이 다른 영화세계”라고 하였으며, 오카 도시오(岡俊雄)는 주인공인 곤도(権藤)는 이상과 사업을 병행하는 강인한 인물인데 반해, 원작의 킹과 같이 괴물 같은 실업계의 거인과 다르다는 점, 곤도의 저택에서의 촬영은 롱테이크로 연극적인 느낌을 나게 하지만 연출과 각본은 극히 훌륭하다고 평하고 있다.²⁾

한편, 원작과의 관계 및 작품제작의 동기에 관해서 사토 다다오(佐藤忠男)는 “원작으로부터는 누구를 유괴하더라도 협박이 성립된다는 아이디어를 얻은 정도로 스토리는 거의 창작되었다. (중략) 일본의 형법에서 유괴는 형이 너무 가볍기 때문에 이에 경종을 울리겠다는 것도 구로사와아키라가 이 제제를 영화한 이유의 하나였다.³⁾”라고 지적하고 있다. 가벼운 처벌에 대한 문제는 구로사와 자신이 직접 인터뷰에서 밝히기도 하였다.⁴⁾

본고의 목적은 연출과 편집에 대한 선행연구가 비교적 짧은 비평에 그치고 구체적이지 않다는 점을 보완코자 한다. 이를 위해 제2장과 제3장에서는 공간적 문제를 염두에 놓고 스토리와 연출의 특징을 가능한 한 상세하게 고찰하고자 한다. 연출의 특징을 기술함에 있어서도 원작과의 비교는 항상 염두에 넣고자 한다. 한편 원작과의 비교에 관한 선행연구가 거의 없고, 논의가 단편적이라는 느낌을 지울 수 없다. 이를 위해 제4장에서는 인물과 플롯의 비교를 통해 원작과의 차이를 구체적으로 살펴보고, 더 나아가 이러한 차이를 통해 구로사와의 제작의도를 더욱 명확히 하고자 한다.⁵⁾ 고찰할 내용을 간단하게 표로 제시하면 다음과 같다.

2) 岩元憲児「批評史ノート」(1988)『全集 黒沢明 第五巻』岩波書店, p.387

3) 佐藤忠男(2002)「天国と地獄」『黒沢明作品解題』岩波書店, p.248.

4) 유괴죄라고 하는 것은 일본에서 너무 죄가 가볍지요. 실제로 이런 것으로 어린애가 유괴되면 어찌나라고 하는 생각을 그때까지 꽤하고 있었는데, 마침 그것(에드 맥베인의 소설: 필자주)을 읽고 갑자기 만들고 싶어졌지요. 荻昌弘(2010)「黒沢明、自作を語る「姿三四郎」～「赤ひげ」」『キネマ旬報セレクション 黒沢明』キネマ旬報社, pp.58-59. 영화에서 협박죄는 본인 혹은 그 친족에게 피해를 입히겠다고 말하고 협박하지 않으면 성립이 안되며 단순한 납치죄는 5년형에 그친다는 내용이 삽입된 점이나(『全集 黒沢明 第五巻』 pp. 169-170), 영화 후반부에서 유괴죄로는 범인이 받을 형량이 약하니 살인죄도 밝혀야 한다는 수사관들의 태도는 이러한 구로사와의 문제의식에 대한 반영이라 할 수 있다. 살인죄를 증명하기 위해 범인으로 하여금 살인을 다시 시도하게끔 하는 수사관의 계략이 후반부 내용의 중심인 바, 감독의 형량에 대한 문제의식은 작품에 큰 영향을 미쳤다고 할 수 있다.

	제 목	분석 내용
연출의 특성1 (전반부)	연극적 공간	범죄의 실현, 범죄의 발견
	신의 역동성	범죄와의 접촉
연출의 특성2 (후반부)	공간 확대와 다이내믹함	천국과 지옥, 범인 찾기 추적, 체포
	유치장 대면	유치장에서의 대면
원작과의 차이점	개작을 통한 인물조형과 플롯	원작과 영화의 등장인물과 플롯의 비교

2. 전반부의 스토리와 연출의 특징

영화는 유괴사건이 발생한 후, 곤도 긴고(権藤金吾)의 저택을 중심무대로 한 전반부와 범인 수색이 본격적으로 시작되어, 중심무대가 요코하마 전반으로 확대되는 후반부로 나눌 수 있다. 본 절에서는 전반부의 스토리와 연출의 특징을 살펴보고자 한다.

2.1. 곤도의 저택과 연극적 공간

【범죄의 실현】 주인공 곤도는 처와 한명의 아들을 가진 구두 업체의 중역의 한 명이다. 영화의 도입부는 장기간의 회의를 통해 곤도와 그의 직장인 ‘나쇼날 슈즈’의 중역들 간의 불화를 드러낸다. 회의의 골자는 중역들이 자신들의 주식을 합쳐 회사 지금의 경영자를 축출하여, 단가(=품질)를 하락시킴으로써 매출 증대를 노린다는 것이다. 주인공인 곤도는 이러한 제안에 회의적인 반응을 보인다. 실상, 곤도는 엄격한 ‘품질 원칙’으로 자신이 회사를 경영하겠다는 이상을 실현코자, 지난 3년간 회사의 주식을 사서 모았고, 부족한 주식을 사기 위한 착수금 5천만엔을 자신의 호화주택을 저당 잡혀 준비해 둔 상태였기 때문이다.

카메라의 시점이 저택 안쪽에서 외부로 향하며, 곤도의 아들인 준(純)과 운전사 아오키(青木)의 아들인 신이치(進一)가 들어오면서 보안관 놀이를 하는 모습을 비춘다. 무법자역의 신이치가 달려 들어오고, 그를 포획하기 위한 보안

5) 참고로 본고에서 사용한 텍스트는 에드 맥베인 저, 홍지로 역(2013) 『킹의 몸값』 피닉스 아프리카에, 黒沢明(1988) 『全集 黒沢明 第五卷』 岩波書店이다.

관역의 준이 총을 들고 쫓는 데까지 카메라를 트래킹하여 이른바 ‘먹이 사슬’의 관계를 집중적으로 보여준다. 이는 원작에서 바비(=준)와 제프(=신이치)가 ‘인디언 놀이’를 하는 모습을 영상화한 것으로, 소년들의 천진난만한 놀이를 통해 빈부 간의 엄연한 대립 관계를 상징적으로 드러낸 장면이다. 구로사와는 본 장면을 충실하게 각색했으나 영상화에 있어서 그 나름의 변화를 유도했다. 먼저 한 프레임 속에 곤도와 레이코, 준과 신이치를 모두 배치한 뒤, 준의 총에 맞아 몸부림치는 신이치만을 따로 분절하여 원샷으로 잡은 뒤, 다시 본래의 구도로 재설정했다. 이는 미구에 닥칠 신이치의 운명에 대한 복선이며, 《천국과 지옥》이란 제목에 걸맞게 빈자와 부자 간의 ‘약육강식의 먹이 사슬’을 암시하는 기능을 한다. ‘설정-분절-재설정’으로 이뤄지는 고전적 영화 편집 기술은 한 공간 내의 여러 인물들 가운데 한 명의 개인을 집중 조명하는 효과가 있다. 관객으로 하여금 주의를 요하는 이 유형은 《천국과 지옥》의 곳곳에서 반복된다.

그때 응접실의 전화가 울리며, “장난이 아니다. 잘 들어라……. 당신의 아이를 내가 유괴했다. ……이쪽의 말을 들으면 아이의 생명은 안전하다. ……내일 3천만엔을 준비하라.”라는 목소리가 수화기를 통해 전달되었다. 곤도는 범인이 제시한 아들의 몸값으로 3천만엔을 준비하여 범인과의 접촉을 준비하는데, 아들인 준이 집으로 들어왔으며, 범인이 두 소년이 복장을 바꿔 입은 줄 모르고 착각하여 운전사의 아들 신이치를 유괴했음을 알게 된다. 피해자가 자신의 아들이 아닌 사실을 안 곤도는 아들의 안전을 위해 경찰에 신고하지 않았던 처음의 태도를 바꾸어 즉각 경찰에 신고를 한다. 이 시점에서부터 남의 자식을 위해 살고 있던 저택까지 저당 잡혀 준비한 돈을 포기할 수 있을까라고 하는 도덕적인 질문이 곤도에게 던져진 것이다.

【범죄의 발견】 수사 책임자인 도쿠라(戸倉) 경부 이하 네 명의 수사관이 저택 응접실에 들어온 직후 수사관은 저택 내의 커튼을 쳐달라고 부탁한다. 이로써 저택 내부(=천국)는 외부와 완전히 차단되어 폐쇄성을 띠는데, 이러한 공간적 제한은 동시에 심각한 도덕적 갈등을 초래할 곤도의 심경을 효과적으로 드러내준다.

두 번째 유괴범의 전화가 걸려왔고, 유괴한 아이가 운전기사의 아들이라 하더라도 몸값을 지불하는 것은 곤도여야 한다고 말한다. 또한 협박죄는 본인 혹은 그 친족에게 피해를 입히겠다고 말하고 협박하지 않으면 성립이 안 된다고

강조한다. 곤도는 몸값을 지불하지 않을 경우 자신에게 쏟아질 세간의 도의적 공세를 회피하기 위해, 이는 단순한 협박이 아니며 자신이 고통을 받고 굴욕을 느끼게 하려는 ‘의도된 범죄’이기에, 결코 돈을 내지 않을 것이라 분노한다. 분노의 표출은 스스로가 준비한 무의식적인 방어기제임에 다를 아니다. 남편의 태도에 대한 아내 레이코(伶子)의 간청과 질책이 이루어지는 사이, 다시 세 번째 유괴 전화가 울리고, 신이치의 목소리로 그가 아직 살아있음을 확인하게 된다. 신이치의 아버지, 운전사 아오키(青木)는 곤도에게 신이치를 살려달라고 애원하는데, 이 장면에 설정된 미장센 기법이 인상적이다. 고뇌하는 곤도는 소파에서 창가로 위치를 이동한다. 아오키가 그를 따라가면서 프레임은 두 사람만을 비추게 되고 다른 인물들은 화면 밖으로 밀려난다. 곤도와 아오키가 마주한 배경은 커튼을 친 유리창으로, 이같이 폐쇄된 공간은 계층이 다른 두 인물을 강렬하게 병치시킨다. 아오키는 왼쪽에서 곤도를 바라보는 자세로 허리를 숙여 간청하고, 곤도는 아오키의 시선을 외면하며 등을 돌린 상태로 정수리를 쓰다듬는 행위를 반복한다. 손은 우리의 주의를 끌고 인물의 생각과 감정을 일깨운다⁶⁾는 점에서 그 자신의 혼란스러움을 드러낸다.

다음날 아침, 네 번째 유괴전화가 울리기 전까지 곤도는 수사팀에게 몸값을 지불하지 않겠다고 선언한 이후 아내 레이코와의 대화가 진행된다. 부부 간 대화의 양상은 전적으로 『킹의 몸값』의 그것에 상응하지만, 그 담론의 범위는 지극히 개인적인 영역으로 축소돼 있다. 말하자면, 원작의 다이앤은 몸값의 지불 여부를 두고 인류에 대한 휴머니즘을 거론하면서, 소년을 죽이는 것은 유괴범의 손에 달렸지만, 그것을 행하게 추동한 것은 더글러스 킹의 선택이라고 추궁한다. 하지만 영화는 지극히 개인의 삶을 조명하여 몸값을 내면 그 자신이 죽는다는 것을 곤도가 강변하면서, 평생 좋은 집안에서 살아온 레이코가 가난을 감당할 수 없을 거라는 주제에 집중한다. 두 인물의 프레임 구도 역시 ‘설정 - 분절 - 재설정’의 양상을 띠며, 아오키가 간청했던 신(scene)과 동일하게 왼쪽에서 레이코가 반대편의 곤도를 좇으며 추궁하는 위치를 구축한다.

언이어 묘출되는 곤도의 고뇌 또한 형식주의 기법으로 구성되었다. 여기선 일체의 대화 없이 인물들 간의 ‘시선 불일치’를 통해 의도적으로 심리 표현을 극대화한다. 프레임은 응접실 내의 모든 인원을 평각(平角)으로 담아낸다. 곤

6) David Bordwell, Kristin Thompson 공저, 주진숙·이용관 공역(2011) 『영화 예술』 지필 미디어, p.179

도가 가장 먼 후경에 벽을 앞두고 홀로 서 있기에 근경에 있는 나머지 인물들은 오히려 배경처럼 보인다. 잠시 후 네 번째 유괴범의 전화가 울리고, 범인이 곤도에게 커튼을 다시 켜라고 지시하며, 자신은 언제나 저택을 올려보고 있다고 말한다. 지금까지의 언덕에 높게 선 호화저택(천국)에서 아래 지역으로의 시점이 범인이 속한 낮은 지역(지옥)의 시점에서 위쪽으로 전환된 것이다. 곤도는 범인에게 몸값을 내겠다고 말하는데, 곤도가 커튼을 다시 여는 행위는 외부 세계와의 재연결을 의미하며, 동시에 폐쇄공간으로 상징화되었던 그의 내부 갈등이 종식되었다는 것을 암시한다.

2.2. 열차 신(scene)의 역동성

【범죄와 접촉】 본 시퀀스(sequence)는 곤도와 범인의 접촉이라는 점에서 많은 의미를 함축하고 있다. 곤도가 몸값을 내기로 결정한 순간부터 영화는 원작에는 없는 구로사와의 창작에 의한 서사가 전개된다. 동시에 영화 전반부를 지배한 곤도에게서 그 중심축은 수사를 담당하는 도쿠라에게 옮겨지게 된다. 다섯 번째 전화를 통한 유괴범의 요구는 곤도가 3천만엔을 넣은 7cm이하 두께의 서류 가방을 지참하여 특급 제2 고다마(こだま)를 타라, 그리고 돈을 받게 되면 즉시 신이치를 돌려주겠다는 것이었다. 와이프(wipe) 기법으로 화면이 전환되고, 도쿄 행 열차가 왼쪽에서 오른쪽으로 달려가는 장면이 된다. 눈은 그림을 왼쪽에서 오른쪽으로 읽어가는 경향이 있기 때문에, 이런 방향으로 나아가는 물체의 움직임은 심리적으로 자연스럽다.⁷⁾

열차의 ‘질주감’을 살린 이 신(scene)은 단 15초의 분량임에도 불구하고 열차 몇 칸을 대절하여 촬영하였다. 8대의 카메라가 열차 곳곳을 동시에 한 번에 찍어서 완성된 것으로, 사토 다다오(佐藤忠男)는 “열차를 사용한 서스펜스영화는 적지만, 그 중에서도 이것은 단연 완성도가 높다.”고 호평한다.⁸⁾ 먼저 카메라는 열차 내부를 조명하는데, 전경의 왼편에 곤도가 돈가방을 끌어안고 있으며, 후경에 위치한 좌석에 도쿠라 경부와 다구치(田口) 형사가 앉아서 시선을 곤도에게로 일치시키고 있다. 미간을 찌푸린 채 돈가방을 품에 안은 곤도의 포즈

7) 루이스 자네티 저, 박만순·진기행 역(2012), 『영화의 이해』, 케이북스, p.95

8) 佐藤忠男(2002) 「天国と地獄」 『黒沢明作品解題』岩波書店, p.248. 당시의 열차 신(scene) 촬영에 대해서는 花村禎次郎(1991) 「カメラマンの常識を破く技群の映画的效果の計算」 『黒沢明 集成 II』キネマ旬報社, pp.123-124 참조.

는 셔레이드(charade) 표현으로, 지금 이 순간 그가 느끼고 있는 긴장과 초조의 강도를 암시한다. 이윽고 열차의 전화 서비스로 범인의 전화가 걸려온다. 전화 서비스는 열차의 식당 칸에 설치돼 있으므로, 프레임은 식당 내부에서 열차의 객실로 향하는 후경의 문을 포커스한다. 가장 먼저 곤도가 들어와 공중전화부스로 들어간다. 공간은 밀폐돼 있으므로 통화 내용은 들리지 않는다. 뒤따라 다구치가 들어와 곤도에게 시선을 고정시킬 때 쇼트가 분절되어 곤도의 얼굴을 단독으로 포착한다. 이때 렌즈는 접사(接写)를 사용하여 얼굴에 드러난 긴박하고 다급한 심리를 찰진하게 묘사한다. 범인은 신이치의 안전을 증명하기 위해 소년을 사카와가와(酒匂川, 시즈오카 현과 가나가와 현을 흐르는 강)의 독 부근에 세워둘 것이라 말한다. 그런 다음, 쇼트는 다시 식당칸의 전경으로 돌아와 다구치를 비추는데, 그의 눈은 시선의 일치(eyeline match)⁹⁾를 따라 문 너머 외화면의 도쿠라에게로 향한다. 도쿠라의 등장과 동시에 곤도는 전화를 끝내고 다급하게 카메라 정면으로 지나 문 반대편의 외화면으로 빠져나간다. 프레임 바깥의 곤도를 쳐다보는 도쿠라와 다구치의 시선은 관객에게 다음 사건을 기대하게 만들며, 그 인과율의 고리는 자연스럽게 화장실 복도에서 “창밖으로 가방을 던지기로 했다”는 곤도의 발언으로 이어진다. 화장실 창문은 약 7센티의 폭으로 열리는데, 이는 범인이 제시한 가방의 두께와도 같다. 열차는 사가와를 지나고 나면 중간을 경유하는 역이 없기에, 신이치의 신변의 무사함을 열차 안에서 확인할 수 있을 뿐, 속수무책으로 돈을 넘겨줄 수밖에 없다. 도쿠라는 범인이 지능범이며, 그를 돕는 공범이 있을 거라 추측하고, 열차 내부의 형사들을 신속히 좌우 안팎에다 배치한 뒤 범인의 외형을 촬영하도록 지시한다.

이후 본 시퀀스의 도입부를 장식했던 와이프(wipe) 기법이 재차 사용되며 쇼트는 신이치와의 재회 장면으로 전환되는데, 이는 영화의 전체 구성을 가로지르는 경계선 역할을 한다. 전반부의 공간은 외부 세계와 단절돼 있는 저택 내부에 한정되고, 곤도의 심리적 굴곡이 집중적으로 묘출되었다. 반면, 후반부의 공간은 요코하마 일대로 변화하며, 범인을 체포하기 위한 수사팀의 동선을 포착하는데 주안을 둔다. 따라서 와이프(wipe) 기법은 서사 상의 공간 변화를 추동(推動)하며, 동시에 주요 인물이 곤도에서 도쿠라로 변화함을 암시한다.

9) David Bordwell, Kristin Thompson 공저, 주진숙·이용관 공역(2011) 『영화 예술』 지필미디어, p.292

이에 따라 쇼트는 선명하게 보이는 전경의 사물과 흐릿한 후경의 부분으로 시작하며, 신이치는 가장 먼 위치에 작은 점처럼 서 있다. 곤도는 차에서 내리자마자 그리로 달려가며 신이치와 포옹하는데, 초점은 여전히 근경의 도쿠라 이하 수사관들에게 맞춰져 있다. 영화의 중심축이 곤도에서 수사관으로 이동하였음을 암암리에 의미하는 것이다.

3. 후반부의 스토리와 연출의 특징

3.1. 공간적 외연의 확대와 다이너믹함

《천국과 지옥》은 전반부까지 곤도의 저택에서만 서사가 전개되는데, 이러한 공간의 구축 양상은 원작이 지닌 공간의 제한적 성격과 어느 정도 연관성을 가진다. 하지만 몸값을 지불한 뒤로는 그 공간은 경찰서 내부를 중심으로 다케우치의 근거지, 열차 안, 더 나아가 요코하마의 거리로 점차 확대되어 원작에 비해 등장인물의 활동 범위가 훨씬 넓어진다. 이를 통해, 원작과는 판이하게 다른 영화의 역동성과 ‘다이너믹함’을 확보할 수 있었던 것이다.

【범인 찾기】 한 남자가 누추하고 좁은 방으로 들어오고 신문을 펼쳐드는 그의 얼굴이 클로즈업된다. 그가 바라보는 신문기사는 지능적인 유괴 행각을 다룬 내용으로서 남자는 얽게 득의의 미소를 짓는다. 이 남자가 바로 범인인 인턴 의사 다케우치(竹内)인 것이다. 그러나 라디오에서 “여론은 곤도에게 연민을 내비치고 있다”는 전문(伝聞)을 듣고는 금세 얼굴을 일그러트린다. 대다수의 빈자가 속한 낮은 거리(=지옥)를 대변하여 언덕위의 호화저택(=천국)의 주인을 파멸시켰건만, 오히려 여론은 곤도의 편에 서서 자신들의 세계에서 자신을 비난했기 때문이다.

같은 시각, 곤도의 저택에선 도쿠라의 수사가 진행 중이다. 수사팀은 열차에서 찍은 영상물을 통해 유괴범들이 세 명 이상의 집단이란 것을 추측하고, 현장의 바퀴자국과 페인트 자국을 채취하여 범행에 사용된 차량이 토요페 크라운 59년 모델이란 것을 특정해낸다. 공범들에게 인질로 잡혀있었던 신이치에게서는 후지산과 바다를 동시에 목격했다는 진술을 얻어낸다.

다음 시퀀스에서는 본격적인 수사가 진행된다. 시간상으로 수사관들이 동시다발적으로 탐문을 실시하고 난 이후의 시점이다. 구로사와는 서내(署内) 회의실

을 설정화면으로 구축하여, 전경의 요코하마 지도, 후경에 배치된 간부들, 근경을 등지고 앉아 있는 수사관들, 협탁 등 회의실의 전체 공간을 묘사한다. 롱샷(long shot)으로 연출되기에 피사체의 의상, 대략적인 표정을 판별할 수 있으며, 배경이나 주위 환경에 대한 이해도 가능하다. 일단 본 쇼트를 통하여 전반적인 공간이 제시되고 나면 다음에는 수사관들의 탐문 보고가 커트로 분절된다. ‘설정-분절-재설정’의 양식이 연속적으로 이어지며, 각기 수사관들의 보고로 인해 도쿠라는 다케우치의 신원에 가까워진다. 범인이 사용한 공중전화를 특정해 내고,



그림 1 곤도의 저택이 있는 요코하마와 공범의 은신처인 가마쿠라의 위치

특히 신이치가 말한 ‘바다와 후지산이 동시에 보이는 곳에 있었다.’는 단서를 통해 유괴범들의 근거지가 쓰시(逗子), 후지사와시(藤沢市) 지가사키시(茅ヶ崎市) 등, 가마쿠라(鎌倉) 해안 부근일 것이라 추측한다. 이후 도쿠라를 비롯한 수사팀은 나카하라 고속도로(中原街道)에서 도난당한 토요일을 발견했다는 신고에 따라 현장으로 이동한다. 최근 비가 온 적은 없으나 차량의 외관에 진흙이 묻어 있으므로, 항구 근처가 범행 동선으로 이용되었

음을 짐작한다. 한편, 서에 남은 감식반 인원들은 유괴전화의 녹취록을 면밀하게 청취하여 노면전차가 지나가는 소리를 포착한다. 이에 따라 아라이 형사는 국철 승무원을 취조, 녹취록에 실린 노면전차의 소리가 에노시마전차(江ノ島電車) 특유의 소음인 것을 깨닫고는, 다케우치가 그 근방에 있었음을 파악한다. 다음날 대구치 형사팀은 신이치를 동행하여 공범의 은신처를 찾기 위해 곤도의 저택을 찾아가지만, 이미 운전수 아오키가 신이치를 데리고 은신처를 찾아 나간 후다. 이후의 시퀀스는 두 집단의 행동선이 교차편집(cross cutting)되어 추격의 인과 과정을 끌어낸다. 구로사와는 어느 한쪽만을 조명하는 것을 지양하고, 각기 쇼트를 거의 동일한 함량으로 구성함으로써 극적 긴박감과 역동성을 부여하고 있다.¹⁰⁾ 이윽고 두 집단이 가마쿠라시(鎌倉市)의 고시고에(腰

10) 교차편집은 서로 다른 행동선을 함께 결합시켜 시간적 동시성과 추격의 인과과정을 끌어내는 효과를 낸다. David Bordwell, Kristin Thompson 공저, 주진숙·이용관 공역

越)에 있는 공범의 은신처에 도착하고, 공범자 남녀가 헤로인 쇼크로 인해 사망해 있는 것을 발견하게 된다.

공범자의 사망을 단초로 수사는 활황을 띠기 시작한다. 서내 회의실을 전경으로 영화는 쇼트를 구성, 도쿠라 경부 이하 간부급 경관들이 기자들에게 수사 현황을 브리핑한다. 현장에서 발견된 “약을 구해주지 않으면 돈을 쓰겠다.”라는 메모를 근거로 진범(=다케우치)이 순도가 높은 헤로인을 이용해 공범자들을 살해했을 가능성이 높다는 것이다. 도쿠라는 이 점을 역이용할 계획을 세운다. 공범자들이 살아 있다고 마스크를 통해 가짜뉴스를 흘리고, 진범으로 하여금 동일한 행위를 저지르도록 만드는 것이었다. 더불어 도쿠라는 기자들에게 진범이 가방을 태우도록 유도하기 위해---범인의 가방에는 뜨거운 열이 전해지면 분홍색연기가 피어오르도록 장치를 해두었다---이윽고 곤도의 창밖으로 인근 병원의 소각로 기둥으로 분홍색 연기가 뿜어져 나온다. 수사관은 소각로의 늙은 화부(火夫)에게서 어떤 젊은 인턴 남자가 가방을 태우러 왔다는 진술을 얻어내고 인근의 병원에서 근무하는 다케우치가 진범임을 확인한다. 다만 다케우치를 즉시 체포할 경우, 법적으로 그의 형벌은 단지 유죄죄만 성립되므로, 공범자들의 예의 메모를 다시 이용해 다케우치가 자신의 범 죄를 재구성하도록 유도하는 전략을 내세운다. 이상의 작은 신(scene)들은 서내(署内) 회의실에서 수사관들이 상사에게 보고를 한다는 큰 씨퀀스의 작은 단위이다. 관객은 수사보고와 동시에 그들의 실제 수사상황의 영상을 보게 된다. 보고를 하는 현재와 수사 장면인 과거가 교차되며, 추리와 논리를 통해 진범에게 접근해 가는 과정이 속도감 있는 작은 신(scene)으로 켜켜이 쌓여, “구로사와 영화중에 가장 짧게 느껴지는 반시간”¹¹⁾이라는 평을 얻게 된다.

【추적】 체포의 과정에 사용된 각 시퀀스들은 대체로 롱테이크를 견지한다. 영화의 단위로서 롱테이크는 바로 그 자체의 형식 유형, 극적 전개, 그리고 궤적과 형태 등을 지닐 수 있다.¹²⁾ 구로사와는 먼저 일관된 시간의 흐름을 기본축으로 삼고, 2차 살인을 기도하는 다케우치, 그 뒤를 미행하는 위장 형사들, 차 안에서 일괄 지휘하는 도쿠라를 교차편집하여 시점을 수시로 변경한다. 따

(2011) 『영화 예술』 지필 미디어, p.303

11) Donald·리치著, 三木宮彦訳(1975) 『黒沢明の映画』キネマ旬報社, p.293

12) David Bordwell, Kristin Thompson 공저, 주진숙·이용관 공역(2011) 『영화 예술』 지필 미디어, p.266

라서 롱테이크가 지속되는 동안 최종적인 목표 지점(=다케우치 체포)에 도달하는 사건들의 복잡한 유형을 긴박하고 실감나게 표현하며, 최후에는 은신처를 통해 갈등하는 두 집단의 인과적 고리를 하나로 묶는다.

먼저 제시되는 공간은 요코하마의 야마시타 공원(山下公園)으로, 미디엄 롱 샷으로 연출된다. 다케우치는 항구 앞에 서 있다. 그는 아무 말도 하지 않는다. 하지만 중요한 것은 그의 행위 일반, 즉 마약 밀매업자와의 접촉에 관심이 향해 있으므로, 미디엄 샷의 다양한 배경 속에 단순히 녹아들어 있더라도, 그가 점유하는 공간 속의 입지는 상당히 높다. 카메라는 그의 사소한 움직임까지 트래킹하여 포착한 뒤, 그를 원경 저 멀리까지 보낸 다음, 근경에 위장 형사들을 배치시킨다. 이로써 샷트는 전심공간(deep-space)으로 연출되고, 원경의 다케우치를 근경의 형사들이 감시하는 분할 구도가 형성되어, 형사들의 주관적 시점으로 다케우치를 주목하게 만드는 효과를 낸다. 이러한 연출은 이후의 시퀀스에서도 동일하게 이뤄진다. 공간 곳곳에 잠복해 있는 위장 형사들이 다케우치의 운신을 감시하고 있다는 상황이 설정돼 있기 때문이다. 따라서 영화의 최종 국면에 다다르기까지 샷트의 편집 양상은 일정한 원칙에 따라 전개된다. 먼저 다케우치를 샷트의 중심축으로서 장면을 제시하고, 그 후의 샷트는 미행 중인 형사들에게로, 마지막은 커트 이후 경찰차 안으로 전환되어 도쿠라가 사건 일체를 해석, 정리하는 것을 보여준다. 항구 샷트에서 원경까지 이동했던 다케우치는 형사들을 지나 전경 앞으로 클로즈업되어 포착된 뒤 외화면으로 퇴장한다. 그럼에도 공간에 남은 형사들의 시선 일치를 통해 그의 존재는 여전히 샷트 내부에 묶여 있다.

이어서 공간은 술집가의 환락과 탐욕으로 달아오른 국적불명의 술집 내부로 전환된다. 일본인과 다양한 외국인이 어지러이 뒤섞여 있으며, 카메라에 포착되는 그들의 표정은 어떤 욕망으로 한껏 상기되어 있다. 본 시퀀스는 술집 내부가 설정화면으로 되고, 그 후의 샷트는 각 인물에게로 분절·편집되어 전개된다. 시작 샷트는 역시 롱 테이크로 연출되어, 술집 내부에서 바라본 유리창의 메뉴판을 비춘 다음, 천천히 입구로 트래킹하여 어느새 거기 서 있는 다케우치를 포착한다. 댄스홀의 부산스럽고 도취된 탐닉적인 공간을 카메라는 트래킹하며 다케우치 개인에게로 초점을 제한한다. 이렇게 움직이는 요소들이 복수로 화면에 등장하면, 관객은 다른 신호나 무엇이 서사 행위에 있어 가장 중요한가에 대한 우리의 예상에 따라 관심을 여기저기로 움직이게 된다.¹³⁾ 결과적으로, 우리는 전경의 다른 힘이 넘치는 움직임보다 아무리 미미하다고 하더라도

도 주인공의 몸짓이나 표정에 집중하게 되는 것이다. 이윽고 다케우치는 젊은 여자로부터 공범들을 다시 살인하기 위한 마약을 은밀하게 입수하고 고가네초(黄金町)의 마약굴로 향한다. 마약굴로 간 다케우치는 극심한 금단현상을 일으키는 여자게에 헤로인을 먹게한다. 자신이 입수한 헤로인이 공범들에게 쇼크사를 일으킬 만큼 충분한 순도의 것인지 확인하기 위한 것이었고, 모르모트(marmotte)가 된 여자는 숨을 거둔다.

【체포】 다케우치는 공범을 확실하게 죽이기 위해 가마쿠라의 가와고시에 있는 공범의 은신처로 향한다. 와이프 기범으로 쇼트 전환이 일어난 뒤, 은신처의 다소 시들어가는 정원이 클로즈업으로 비쳐진다. 그 속에서 다케우치의 얼굴이 외화면 밑에서 올라온 다음, 커트 이후 은신처의 현관, 그리로 유유히 걸어가는 다케우치가 비친다. 이때 내부의 라디오 음향으로 ‘나의 태양’을 의미하는 나폴리 민요 ‘O sole mio’가 흐른다. 공범자들이 아직 살아 있다는 걸 위장하기 위해 형사들이 현장을 조작한 것이다. 그런데 이 곡은 고난 뒤에 한층 빛나는 연인을 찬미하는 가사를 담고 있기에, 영화 상 가장 긴박하고 최종적인 순간을 장식하기엔 다소 이질적이다.¹⁴⁾ 구로사와가 처음에 원했던 곡은 ‘O sole mio’를 편곡한 엘비스 프레슬리의 ‘It’s Now or Never’였다고 한다. 곡조와는 별개로 가사 자체만 두고 보면, 긴박한 체포의 순간에 적합한 의미를 담고 있다고 하겠다. 동시에 평화롭고 낭만적인 음악을 통해 유괴, 살인 같은 비일상적 사건이 우리네 평범한 일상 속에서 언제 어디서든 일어날 수도 있다는 점도 암시한다. 다케우치가 현관에 도착하는 순간, 잠복해 있던 형사들에게 체포된다. 카메라는 절망에 빠진 범인의 얼굴을 클로즈업으로 잡는다.

3.2. 유치장에서의 대면

쇼트는 다케우치의 사형 확정 소식을 담은 신문이 전면이 제시된 뒤, 유치장으로 향하는 곤도 및 도쿠라와 고위 간부를 전경으로 담는다. 곤도가 유치장에 온 것은 다케우치의 요청으로 일 대 일 면회가 성사되었기 때문이다. 설정공간은 면회실 내부이고, 곤도의 뒷모습을 근경으로 하여, 철창 너머의 다케우치가

13) David Bordwell, Kristin Thompson 공저, 주진숙·이용관 공역(2011) 『영화 예술』 지필 미디어, p.189

14) 이와 같이 장면과 음악이 부조화를 이루어 특수한 분위기를 연출하는 예로, 《주정뱅이천사 酔いどれ天使》에서 비참한 장면 때마다 쾌활한 ‘빠꾸기 왈츠’가 흐르는 것을 들 수 있다.

미디어 슷으로 잡힌다. 인물이 말을 할 때는 각자의 얼굴이 클로즈업되며, 다케우치가 이야기할 때는 철창이 뚜렷하게 화면을 분할하지만 곤도의 경우에는 철창의 윤곽이 희미하게 처리된다. 화면 처리에 의해 두 인물의 처지가 확실히 구분되는 것이다. 처음의 다케우치는 곤도에게 “당신의 집은 천국으로 보였습니다…… 매일매일 올려다보는 동안에 점점 당신에 대한 증오가 삶의 원동력이 되었습니다.”라며 이제까지의 ‘극악인’을 유지하다가, 대화가 진행됨에 따라 이성을 잃고 죽음에 대한 두려움에 몸부림치며 발광하기 시작한다. 잔인무도하고 냉소적인 ‘괴물’도 죽음 앞에서는 결국 평범하고 나약한 인간의 모습을 드러내는 것이다. 면회시간이 끝나자 그는 간수들에 의해 ‘죽음의 장소’로 내몰려 들어가고, 철창 셔터가 내려진 면담실에 덩그러니 혼자 남은 곤도의 뒷모습이 마지막 컷을 장식한다.

4. 개작을 통한 인물조형과 플롯의 변용

본 절에서는 원작과 영화의 차이점에 대해서, ‘인물조형’과 ‘플롯’을 중심을 살펴보고자 한다. 대부분의 선행연구가 구로사와의 영화적 연출기법의 탁월성, 시각적 조형력 등 연출과 편집의 완성도에 주목하는 속에서 도널드 리치의 논문은 카메라 기법과 연출뿐만 아니라 이야기의 구성, 인물조형까지도 언급을 하고 있어 주목된다. 도널드 리치의 논을 요약하면, 이야기의 구성에 관해서는 전반부와 후반부로 나누고 “전반이 진술과 해설이라고 한다면, 후반은 전개와 결론이며, 전반이 이론이라면 후반은 실제”이다. 또한 인물조형에 관해서는 곤도의 경우 “새롭게 시작하는 고난에 견딜 수 있는 자질, 결코 자신의 책임이 아닌 무의미한 재난을 달갑게 받아들일 수 있는 자질, 지속적으로 일을 밀고 나가는 자질, 자신을 믿을 수 있는 자질”의 소유자로 평하고, 범인 다케우치(竹内)에 관해서는 “그는 단지 인생에 불만을 가진 인간이다. 사랑할 수 없으며 영화 결말에 그 자신이 사랑하듯이 증오에 기쁨을 느끼고 있다. 결국 이 남자는 악이 될 것을 선택한 것이다.(중략) 다케우치는 일생 악운과 마주한 남자이다. 그래서 이번에는 누군가에게 악운과 조우하게끔 하고자 결심한다. 그는 ‘억압’받고 있다. 그래서 그는 ‘압박자’를 억압하고 싶은 것이다.”라고 지적한다.¹⁵⁾ 더불어 스토리 순으로 촬영이나 편집에 관해 고찰한 쓰즈키 마사아키(都

築政昭)의 논도 주목할 만 성과인데, 작품의 의의에 대해서는 “《천국과 지옥》은 구로사와의 휴머니즘의 큰 열매이며, 하나의 귀결점이다. 과거에는 《들개》에서와 같이 범죄자에 대한 동정도 있었지만, 이 작품에서는 철저하게 증오의 대상으로서 끝까지 단죄하는 태도를 견지하였다. 반대로 소박하게 살며 사회의 악과 대결하는 형사들의 모습을 악의 대척점의 이미지로서 감동 깊게 그리고 있다.”라고 지적하고 있다.¹⁶⁾

한편, 원작과 영화의 관계에 대해서는 오카 도시오(岡俊雄)의 이하의 평은 짧지만 시사하는 바가 크다.

원작을 읽은 것이 꽤 오래전이어서 다시 읽을 시간이 없었지만 유괴 범인이 킹의 아이를 잘못알고 그 집의 집사의 아이를 유괴한 것과 그래도 계속 고액의 몸값을 요구한다. 사업가로서 배짱이 있고 냉혹한 킹은 자기의 손익을 도외시하고 범인에게 분노를 느끼고 그의 도전에 응한다. 그래서 형사들의 활동이 매우 극명하게 그려져 있으면서도 약한 인상이라고 하는, 87분서 시리즈에서도 매우 다른 색깔을 내는 작품이 된 것이다. 구로사와는 그 킹이라고 하는 주인공과 아이를 착각한 유괴라고 하는 두 가지의 착상을 원작에서 차용했을 뿐이라고 말해도 좋다. 그리고 개작을 하여 완성된 작품은 오로지 구로사와작품이라고 말해도 좋을 만큼 원작과는 다른 모습을 보이고 있다. 《밀바닥》 《거미집의 성》 이상으로 원작과 다르다는 점은 말할 필요도 없다. ¹⁷⁾

4.1. 인물조형

	《천국과 지옥(天国と地獄)》	『킹의 몸값(King's ransom)』
1	곤도 긴고(権藤金吾)	더글러스 킹(Douglas King)
2	다케우치 긴지로(竹内銀次郎)	세 명의 유괴범
3	도쿠라(戸倉)	스티브 카렐라(Steve Carella)
4	곤도 레이코(権藤伶子)	다이앤 킹 (Diane King)
5	가와니시(河西)	피트 캐머런 (Pete Cameron)
6	아오키(青木)	찰스 레이놀즈 (Charles Reynolds)

15) ドナルド・リッチー著, 三木宮彦訳(1975) 『黒沢明の映画』キネマ旬報社, pp.290-296

16) 都築政昭(2010) 『黒沢明—全作品と全生涯—』東京書籍, p.334

17) 岡俊雄(2010) 「『天国と地獄』秀抜な着想」『キネマ旬報セレクション 黒沢明』キネマ旬報社, p.315.

구로사와가 원작을 각색하는데 가장 주요하게 고려했던 것은 작중 인물의 전형성에서 탈피하고자 했던 것이 아닌가라고 생각한다. 원작의 더글러스 킹(Douglas King)과 곤도는 사회적 직분과 가족 관계, 자수성가한 입지적인 내력 등에서 공통적이다. 이러한 인물 유형은 대체로 비슷하여 전형성을 갖고 있는데, 가령 인생 전반을 통틀어 축적한 재산을 자신의 자아의 일부로 생각하는 인식이나, 가족의 안녕과 존속을 위해 세태풍파를 해쳐나가는 가부장적 모습이 그러할 것이다. 특히 영화의 주인공이 회사 내 의결권주(議決權柱)를 확보하고자 다년간 주식을 사들였던 일련의 행동들은 그의 일면을 드러내는 주요 설정이라 할 수 있다.¹⁸⁾ 비서격인 가와니시(河西), 아내 레이코에게조차 이 사실을 은폐한 채 끝까지 자신의 목적을 달성하고자 하는데, 이처럼 ‘신상 밝히기’가 제시되는 초입부의 경우, 영화는 원작의 인물상을 그대로 답습하고 있다. 그러나 구로사와는 원작의 인물의 ‘원형’을 훼손시키지 않는 선에서 보다 휴머니즘적인 인간미를 덧입힌다. 원작과 개작의 차이점에 있어서 가장 주목되는 점은 바로 몸값을 지불하고, 지불하지 않는 차이이다. 원작의 더글러스 킹은 인간으로서 지켜야 하는 본성과 윤리와의 갈등 끝에, 그 내부가 처참하게 붕괴된 이후에도 재산을 포기하는 것은 곧 자신(=자아)의 파멸을 의미한다고 생각하여, 결국은 몸값을 지불하지 않는다. 반면, 영화의 곤도는 유괴범과의 교섭 속에서 아내와 아오키의 간절한 부탁에 의하여 몸값을 지불하겠다고 결단하고 난 후에는 정의롭게 아이를 찾고자 노력한다. 구로사와는 더글러스 킹이 신발 제조업을 필생의 업(業)으로 여기기까지 청년기부터 창고 근로자로 일을 시작하였다는 배경을 답습하면서도, 곤도의 경우는 그 같은 현장 경험을 자부심으로 느끼며 설령 파산에 이르게 된다하더라도 닦아온 ‘기술’을 통해 새 출발할 수 있는 휴머니즘적인 인물로 조형하고 있는 것이다. 이는 영화의 전반부, 유괴범과의 접선에 사용될 가족 가방을 직접 개조하며, “옛날에는 구둑방에서는 가족도 수선을 했습니다. 이럴 때 견습시절의 실력이 도움이 될 줄이야. 후후, 처음부터 다시 시작이다.”라고 하는 대사에서 여실히 드러난다.

범인 다케우치 긴지로(竹内銀次郎)는 구로사와가 독창적으로 창조해낸 인물이다. 작품 내에서 그가 자리하는 입지, 즉 곤도 일가와 대척점에 위치하여 기존의 질서를 파괴하는 역할은 원작과 동일하다. 선형적 내러티브의 관점에서

18) 원작에서는 6년, 《천국과 지옥》에서는 이보다 짧은 3년으로 설정되어 있다.

이들은 무질서를 일으키는 ‘계기’이다. 원작의 집단에는 유괴 계획을 세우고 범행 일체를 주도하는 ①사이 바너드(Sy Barnard), 그 공범으로서 관계하는 ②에디 폴섬(Eddie Folsom), 마지막으로 에디의 아내 ③캐시 폴섬(Kathy Folsom)이 있다. 사이와 에디는 사회 최하위 계층으로서 교도소의 감화원(感化院)에서 알게 된 사이다. 전과자라는 울가미에 사회적 기괴 대상임을 공공연히 알려지는 처지를 비판하고, 더 나은 삶을 살기 위해 더글러스 킹의 아들을 유괴한다. 구로사와는 이를 보존해두면서, 원작의 유괴범들의 각각의 신원, 성정을 무화(無化)시키고, 오로지 다케우치 긴지로 한 명만을 새롭게 창조하여 영화의 전면에 내세우고 있다.

원작에서의 범인들의 행위는 거액의 돈을 갈취하여 해외로 도피한다는 목적에 의한 것이었는데, 결국 갈취한 부로 평생을 안락하게 살아간다는 ‘신기루적 욕망’에 다름 아니다. 반면, 《천국과 지옥》의 다케우치는 아랫목의 어둡고 습한 냉골에 침음(沈吟)하는 사회적 빈자로서, 지대가 낮은 빈민촌에서 높은 언덕에 세워진 호화주택을 바라보며 주택의 주인에게 울분과 증오를 투사하는 인물이다. 비록 병원의 인턴출신이면서도--인턴출신의 범죄라는 점에서 그의 행동은 더욱 충격적인 ‘악’으로 인식된다--그들의 집단에서도 인정받지 못한 외톨이이며, 오로지 몰개성적인 신문이나 라디오를 통해서만 세상과 간접적으로 소통한다. 영화에서 그의 목소리가 삽입되는 경우는 마지막 곤도와의 대면을 제외하면, 모두 유괴전화의 목소리뿐이었다. 그의 범행 동기 또한 개인적인 결핍에 의한 것이나, ‘부의 가치’를 일차적 신념으로 하고 있지 않으며, 곤도를 향한 “행복한 사람을 불행하게 하는 것은 불행한 사람에게 꽤나 재미있는 일입니다.”라는 대사가 단적으로 보여주듯이, 빈부의 차에서 오는 상대적 박탈감이 영화의 저변에 깔려있다고 하는 점에서, 개인적인 치부만을 목적으로 하는 원작의 유괴 집단과는 차이가 있다고 할 수 있겠다.

레이코는 원작 속 다이앤 킹(Diane King)의 파편만을 답습하고 있다. 다이앤은 남편의 그것과는 정반대의 소양과 성정을 지니고 있다. 다이앤은 도덕적 인식이 남다른 인물로 몸값을 지불하지 않는 더글러스 킹의 결정에 대하여 반인륜적 처사라 비난하는데, 이는 더글러스 킹의 독선적 기질에 제동을 거는 동시에 그의 내부갈등에 불을 지핀다. 다이앤은 아내로서의 지위를 살려 주요 인물과의 관계를 강단 있게 조율하는 확실한 역할을 행하기도 한다. 반면 레이코의 경우, 남편에게 몸값을 지불토록 애원하는 행위는 다이앤의 그것과 상통하

나, 그것으로 영화에서의 역할을 다한 것으로 개성적인 인물의 성격을 부여받지 못하고 있다.

반면, 도쿠라(戸倉) 경부는 원작의 스티브 카렐라(Steve Carella)를 원형으로 하는데, 대폭적인 서사의 개작과 함께 그 입지가 확장되는 인물이다. 원작의 전반부는 더글러스 킹의 도덕적 딜레마를 집중 조명한다. 몸값의 지불 여부를 끝없이 저울질하며, ‘자기 대면’이라는 내부의 갈등을 거듭하는 대목이 전반부의 골자다. 카렐라에게는 유괴범과의 접선을 앞두고까지 탐문 수사를 펼칠 여지 자체가 없으므로(원작에서의 수사는 87분서 각 분야의 수사팀에 대한 묘사가 주요 플롯의 부속물로 배치되어 있으며, 저택 내부 사정과는 별개의 일화로서 전개되는 양상을 띤다), 그의 행동반경은 시종일관 저택 내로 한정된다. 그는 정의 본위의 수사관으로 더글러스 킹과 정면으로 상충되어, 사건 해결을 위해 더글러스 킹을 돕는 동시에 그 위상을 위협하는 인물로 존재한다. 그러나 영화는 유괴범과의 접선 이후 원작과는 전혀 다르게 전개된다. 후반부에서 집중 조명되는 인물이 바로 도쿠라 경부다. 이성적인 성격의 엘리트며 신실한 인격으로 다케우치의 반인륜적 행태에 분노하는 한편, 수사능력도 출중하여 수사관으로서의 입지가 단단하다. 다케우치를 체포하기 위한 수사 국면이 활황을 띠면서 요코하마 일대를 누비며 그 운신(運身)의 폭도 훨씬 넓어, 중반부 이후의 주역을 차지, 영화 전체의 비중 면에서도 곤도와 우열을 가리기 힘들다.

4.2. 플롯의 변용

영화와 원작의 플롯 및 공간(무대)을 표시하면 다음과 같다. 《천국과 지옥》은 대본의 신(scene)번호를 표기하였고, 『킹의 몸값』의 경우는 장(chapter)을 표기하였다. 공간적인 면을 강조하기 위해서 같은 장에서 다른 공간이 등장하는 경우는 ‘-’를 써서 세분하였다.

<표 1> <천국과 지옥>, <킹의 몸값>의 플롯과 공간 비교

구성단락	《천국과 지옥》	『킹의 몸값』	
범죄의 실	(1~4)곤도는 회사의 증역과 경영문제로 다루고 있는데, 실은 그들 몰래 주식을 사들여 회사를 개혁하려는 계획을 진행시킴	[1]더글러스 킹은 회사의 증역과 경영문제로 다룸	킹의 응접실
		[2]87 분서(分署)의 수사관이 라디오 부품 도난사건을 접수함	8 7 분서

전	현		[3]킹은 증역들 몰래 주식을 사들여 회사를 개혁하려는 계획을 진행시킴	킹의 응접실
		(4~5)아들을 납치했으니 몸값을 준비하라는 유괴범의 전화가 왔으나 자신의 아들이 아니라 운전사의 아들이라는 사실을 알고 경찰에 연락함	[4]아들을 납치했으니 몸값을 준비하라는 유괴범의 전화가 왔으나 자신의 아들이 아니라 운전사의 아들이라는 사실을 알고 경찰에 연락함	킹의 응접실
	범죄의 발전	(6~8)도쿠라 경부 등의 수사관 방문	[5-1]스티브 카렐라 등의 수사관 방문	킹의 응접실
		×	[5-2]사이와 에디가 아이를 유괴하여 은신처로 들어감. 이들은 라디오 부품을 훔쳐 경찰의 무선을 도청함	범인의 은신처
		×	[6-1]수사관들이 범인의 차의 타이어자국을 조사	킹의 집앞
		(9)수사관은 전화기에 도청과 추적 장치를 설치	[6-2]수사관은 전화기에 도청과 추적 장치를 설치	킹의 응접실
		×	[6-3]범인들은 아이를 잘못 유괴한 것을 깨달음	범인의 은신처
		×	[7-1]수사관이 범인의 차가 부딪혀 묻어난 차 페인트를 발견	킹의 집앞
		(9)두번째, 세번째 유괴범의 전화가 와서 아이가 바뀌었지만 곤도가 몸값을 지불해야 한다고 협박하고, 아이가 아직 살아있음을 확인시켜줌	[7-2]두번째 유괴범의 전화가 와서 아이가 바뀌었지만 킹이 내일 아침까지 몸값을 준비해야 한다고 협박하고, 아이가 아직 살아있음을 알림	킹의 응접실
		(10~14)사건 이틀째, 비서의 배반	[7-3]경찰서로 유괴와 관련된 제보가 들어오나 모두 신빙성이 없는 제보	8 7 분서
		×	[7-3]범인의 차의 타이어자국과 페인트를 이용하여 도난차량을 조사	킹의 응접실
		(15)네번째 전화가 와서 곤도의 응접실의 커튼을 열라고 요구함	×	
	범죄의 접착	(16)곤도 몸값을 자신이 지불하겠다고 결심	[8]에디의 부인 케시는 에디에게 범죄에서 손을 떼자고 애원하고, 아이와 탈출을 시도하지만 실패함.	범인의 은신처
		×	×	
		×	[9-1]감식반이 범인의 차량을 특정해냄	감식반
		[9-2]킹의 부인 다이앤이 몸값을 내달라고 킹에게 애원하나 거절당함	킹의 응접실	

		×		[10]사건 이틀째. 킹의 비서의 배반	킹의 접실
		×		[11-1]케시는 에디에게 범죄에서 손을 떼자고 애원하나 거절당함	범인의 은신처
		(21)다섯번째 전화가 와서 고속열차를 돈 가방을 들고 타라고 요구함		[11-2]세번째 전화가 와서 10시에 차를 타고 주거지를 나오고 차후에 행선지를 알려주겠다고 요구함	킹의 접실
		×		[12]에디가 전화하러 나간 사이, 사이는 케시를 위협	범인의 은신처
		(22~41)고속열차를 탄 곤도와 경찰. 곤도는 범인의 지시대로 돈 가방을 열차 창문으로 던짐		[13-1]10시에 차를 탄 킹과 스티브 카펠라. 킹은 범인의 지시대로 돈이 든 상자(실제로는 들어있지 않음)를 준비함. 에디는 라디오 송수신기로 차의 진행경로를 지시함	거리
		×		[13-2] 에디가 라디오 송수신기로 킹에게 지시할 때 옆에 있던 케시가 송수신기에 사이 위치와 아이가 있는 은신처를 킹에게 알려줌	범인의 은신처
		×		[13-3] 사이를 검거	거리
		(42)도쿠라 형사가 사카와가와(酒匂川)의 뚝 부근에서 아이를 찾음		[13-4] 범인의 은신처에서 아이를 찾음	범인의 은신처
후반	범인 찾기	(49)범인이 좁고 허름한 방에서 라디오에서 유괴소식을 청취함 (54~60)수사관들의 동시 다발적인 수사를 통하여, 범인이 이용한 차종과 범인의 은신처를 특정해 냄 (61~78)다구치 형사 팀이 후지사와시의 범인의 은신처를 발견하나, 그곳에는 2명의 공범이 죽어 있었음 (79-89)범인이 병원의 인턴 다케우치라는 사실을 특정해냄	범인의 아파트, 수사본부, 공장, 후지사와시	×	
	추적	· 수사관들이 범인을 이하의 장소를 옮기며 미행한다. (91~93)야마시다 공원 (101)환락의 국적불명의 술집	요코하마	×	

	(103)고가네초(黄金町) 마약굴	각지		
체포	(117)범인은 공범의 은신처를 방문하고, 잠복한 형사들은 그를 체포함	가마쿠라시	×	
유치장	(120~123)곤도가 형무소의 유치장을 찾아가 범인과 면담함	유치장	×	

원작인 『킹의 몸값』의 스토리는 킹의 저택(특히 응접실)과 범인의 은신처, 수사본부 등 아주 한정된 공간이 교차되며 전개되는 특징이 있다. 이는 87분서 시리즈의 다른 작품과 비교해 작가의 공간에 대한 관심이 얼마나 큰 것이었는지 잘 보여주는 대목이다. 추리물로서의 극적 긴장감은, ‘라디오 부품의 도난 사건’([2])을 발단으로, 범인들이 ‘라디오 송수신기를 통한 수사관 전화를 도청’하는 장면을 거쳐 ‘라디오 송수신기를 이용한 몸값 회수 방법([13-1])’에 이르러 최고조에 이른다. 하지만 범인들이 잡히는 결정적인 계기가 다른 아닌, 범인의 아내의 캐시의 자백, 즉 송수신기를 통해 범인의 위치와 아이의 소재지(범인의 은신처)를 더글러스 킹과 수사관에게 알린 것이었다는 점은 극적반전을 바라는 독자에게 다소 단순한 결말일 수도 있다 하겠다.

결말이 범인의 아내의 ‘도덕성’에 의지한 사실에서 잘 드러나듯이 작가 맥베인은 시종일관 도덕적 딜레마에 빠진 주인공의 굴절된 초상을 세밀하게 묘사한다. 따라서 더글러스 킹의 저택이 소설의 주요 공간으로 설정되며, 유괴 집단, 87분서(分署) 형사들의 공간이 부차적으로 설정된다. 작가는 소설에서 3인칭 전지적 작가 시점으로 피해자, 수사관, 범죄자 집단의 입장을 자유롭게 넘나들며 서술한다. 그러나 세 집단이 각기 머무르는 공간(저택·은신처·87분서)은 고정되어 있으므로, 인물의 행동반경도 그만큼 제한되어, 사실상 행동본위의 박력 넘치는 서사를 지향하는 일반 서스펜스물과는 서술 양상이 확연히 다르다. 최후에 사건의 진상이 밝혀지는 유의 ‘어떻게 범죄를 해결할 것인가.’보다는 ‘과연 몸값을 지불할 것인가.’가 주제로 부각된다. 양가감정에 의한 더글러스 킹의 심리적 변주가 주변 인물(=다이앤)과의 갈등을 고조시키는데, 인물의 내면적 갈등이 종국에 어떤 행위로 표출되는지에 대한 상세한 묘사가 작가의 관심이 되고 있는 것이다. 한편, 더글러스 킹의 딜레마는 그 대척점에 위치한 유괴 집단의 캐시와도 그 맥락을 같이 한다. 그녀는 유괴 행위를 심각

한 반인륜적 행위로 인식하고, 범죄를 저지르는 남편(=에디)을 부단히 설득한다. 이런 점에서 소설은 사건을 해결하는 본격 탐정물이라기보다는 갑작스런 비일상적 사건에 휘말려 도덕적 가치관을 시험받는 ‘드라마적’인 영역에 속한다고 할 수 있겠다.

한편, 구로사와는 『킹의 몸값』을 어떻게 각색하고 있는지 살펴보자. 영화의 골간은 소설의 서사 원리를 염두에 둔 전반부와 구로사와의 창작에 의한 후반부로 구성된다.

먼저 영화의 전반부에서는 원작의 다양한 내용의 플롯, 특히 범인과 관련된 플롯을 생략하거나 단순화시켜, 킹을 둘러싼 서사적 공간만을 집중적으로 조명한다.¹⁹⁾ ‘뒤바뀐 아이의 유괴’ ‘목적지를 알려주지 않고, 몸값을 이동 중의 교통수단에서 던지게 하는 수법’의 모티브는 원작을 차용하였다. 그리고 런닝타임 60여분 동안 원작을 답습한 몸값을 지불할지에 대한 주인공의 딜레마와 함께, 원작에는 없는 곤도의 인도주의적인 결단을 새롭게 추가하였다.

그리고 후반부는 구로사와의 완전한 창작으로 형사들의 전방위적인 수사 행적에 따라 범죄가 해결되어가는 본격적인 서스펜스가 구축된다. 원작의 딜레마는 어느 한쪽을 택함으로써 다른 한쪽이 희생되는 병립하기 어려운 성격으로, 한쪽은 더글러스 킹의 정체성에 값하는 ‘직분’이며, 다른 한쪽은 한 소년의 ‘생명’이다. 더글러스 킹이 고통스런 ‘자기 대면’을 거듭한 끝에 최종적으로 정신적 파국을 맞기까지의 내부 굴곡은 이런 점에서 서술의 개연성과 독자의 공감을 획득한다. 하지만 소설의 후반부에 이르러 더글러스 킹이 한 소년의 ‘생명’을 포기했음에도 불구하고, 유괴 집단의 내부 고발로 인해 사건이 단숨에 해결돼버리는 전개는 다소 극적 긴장감을 떨어뜨린다. 물론 고발에 이르기까지 캐시의 딜레마 또한 상세하게 묘사되어 다소의 개연성은 인정되나, 더글러스 킹이 어느 쪽을 택하건, 결말은 예정되어 있었다는 ‘예정론(予定論)’적인 평가에서는 자유로울 수가 없다고 할 것이다. 구로사와가 《천국과 지옥》을 개작함에 있어, 플롯상의 큰 변화를 시도한 근본적인 문제는 바로 이 점에 있었을 것으로 판단된다. 영화는 원작의 주제가 되는 ‘과연 몸값을 지불할 것인가’를 들

19) 셰익스피어의 『리어왕』을 개작한 『란』에서도 구로사와는 리어왕에 초점을 두고 자글로스터와 관련된 플롯과 인물을 과감하게 생략하였다. 이시준(2017.8) 「구로사와 아키라의 《란》: 고전에서 영화로의 궤적」 『일어일문학연구』 한국어일문학회, pp.3-24 참조

러싼 도덕적 딜레마를 전반부의 중심에 두고, 후반부에서는 ‘어떻게 범죄를 해결할 것인가’를 상세하게 풀어낸다. 《천국과 지옥》의 제작 동기에 대해 “최근의 추리영화는 상세한 설명을 너무 무시한다. 철저하게 이 문제를 극복하고자 한다.”²⁰⁾라는 구로사와의 의욕은 긴박한 사건해결의 후반부를 창작하게끔 한 작가행위의 동인이었음에 틀림없다.

한편, 구로사와는 원작에서의 더글러스 킹의 도덕적 딜레마를 충실하게 재현함과 동시에 또한, 제목 《천국과 지옥》이 상징하듯이, 다케우치의 뒤뜰린 범행을 통해 빈부격차에 의한 사회 계층 간의 괴리의 문제를 부각시킨다. ‘빈부차에 의한 갈등의 문제’는 화면의 대비를 통해 혹은 대사를 통해 영화 곳곳에 표현되고 있다. 먼저 오프닝 신(scene)부터 살펴보자. 요코하마 항구 일대의 낙후된 빈민가를 중심으로 공사 단지, 시내 등이 익스트림 롱 샷(extreme long shot)으로 조망되는 한편, 대기 중에 떠도는 공장의 연기와 스모그가 도시의 흐릿하고 혼돈스러운 분위기를 자아낸다. 곧이어 카메라는 롱 쇼트(long shot)로 전환되어 저택 내부에서 항구 도시를 내려다보는 곤도의 뒷모습을 담아낸다.

언덕에 높게 선 호화저택(천국)과 초라한 주거군의 낮은 지역(지옥)의 대비는 수사관들이 범인이 사용한 전화부스를 조사하는 장면에서도 등장한다. 아라이와 나카오 형사가 전화에서 범인이 “언제나 저택을 올려다 본다.”라고 언급한 것에 착안, 곤도의 저택을 가시거리 내에 두고 있는 낮은 슬럼가 거리를 탐문하게 된다. 이 장면에서 아라이는 “여기서 올려다보고 있자니 저기 저택은 좀 화가 나네. 쳇, 너무 높이 잘난 체하듯 세워져 있다는 기분이 든다 말이지.”라고 내뱉는다. 곧이어 “악취가 나는 시커먼” 냇물을 사이에 두고 전경의 형사들이 외화면으로 이탈하는 순간, 그것과 교차하여 냇물 건너편의 후경으로 범인이 걸어온다. 범인의 최초의 모습은 냇물에 반사된 물그림자로 불투명하게 묘출된다. 카메라는 남자의 뒷모습만을 비추는 식으로 트래킹하여, 슬럼가의 뒷골목을 몇 번이나 지나서 거주지에 출입하기까지 팔로우샷(follow shot)을 견지한다.

계속해서, 환락의 무국적(無国籍) 술집도 카오스적인 지옥의 한 장면이었지만, 마약 굴 또한 지옥의 심연을 생생하게 드러내는 공간이다. 그곳의 주민들은 그저 길거리에 널브러져 금단현상에 신음하고 있을 뿐이다. 구로사와는 회색조의 어두운 톤으로 사물의 윤곽을 흐릿하게 지워 고통에 시달리는 밑바닥

20) 阿倍嘉典(1995) 『「映画を愛した二人」黒沢明 三船敏郎』報知新聞社, p.151

에 속한 사람들의 처절함을 한층 부각시킨다. 지옥의 주민과 평범한 사람과의 차별적인 경계는 명확하다. 범인이 마약 굴 거리로 들어가려 하자, 중독자와 약간의 실랑이를 벌이지만 결국 큰 문제없이 진입을 허가받는다. 그러나 그를 쫓아 마약굴로 진입하려 한 경찰은 수십 명의 중독자들에게 제지를 당하고 쫓겨나고 만다.

5. 나가기

이상으로 《천국과 지옥》을 원작과의 비교를 염두에 넣고, 스토리와 연출, 인물조형 및 플롯 비교 등을 고찰하였다. 고찰의 결과를 요약하면 다음과 같다.

먼저 공간적 배경을 중심으로 연출에 대해 살펴보면, 전반부에서 카메라는 응접실 내의 모든 인물들을 평각(平角, 180도)으로 담아내며, 곤도를 행동축으로 설정하고, 각 인물 간의 거리를 철저히 유지한다. 수사관이 들어 온 이후 이 공간은 커튼으로 차단되는데 잣은 롱테이크의 평각 촬영은 마치 무대와 같은 전경이어서 연극무대를 연상시키는 데 충분하다. 동시에 외부로부터 차단된 폐쇄적인 공간은 곤도의 심적인 도덕적 딜레마를 효과적으로 드러내준다. 전반부 말미의 열차 신(scene)은 단 15초의 분량을 위해 8대의 카메라가 열차 곳곳을 동시에 한 번에 찍어서 완성된 것으로, 인질을 되찾는 장면에서 카메라의 초점이 도쿠라 이하 수사관들에게 맞춰져 있는 것은 서사의 중심축이 곤도에서 수사관으로 이동하였음을 의미하고 있다. 요코하마 전역으로 공간이 확대된 후반부의 연출의 경우, 범인을 찾는 과정에서는 수사보고를 하는 현재와 과거의 수사 장면이 교차되며, 추리와 논리를 통해 진범에게 접근해 가는 과정이 속도감 있는 작은 신(scene)으로 편집되었다. 또한 범인을 추적하는 과정에서는 다케우치, 그 뒤를 미행하는 위장 형사들, 차 안에서 일괄 지휘하는 도쿠라를 교차편집하여 사건 진행에 긴장감과 속도감을 살리고 있다. 롱테이크와 트래킹, 그리고 ‘설정-분절-재설정’의 영화 편집 기술 등은 영화 전반에서 자주 확인할 수 있었다.

다음으로는 원작과의 비교에 대해서이다. 주인공 곤도는 원작의 냉혹한 더글

러스 킹과는 달리, 파산에도 불구하고 ‘새 출발’을 두려워하지 않는 강인한 성격으로, 도덕적 딜레마과정을 겪지만 중국에는 몸값을 지불하고 휴머니즘적인 인물로 조형되었다. 또한 그 대책점에 위치한 다케우치는 구로사와가 새롭게 창조해낸 인물로서, 주인공의 세계에 무질서를 가져온 범죄자라는 성격은 원작과 동일하다. 하지만 범죄의 동기가 단순한 ‘치부(致富)’ 아닌 빈부의 차에서 오는 상대적 박탈감이라는 점에서, 원작의 범죄와는 선을 긋는다. 또한 플롯의 경우, 전반부가 곤도의 딜레마를 중심으로 하여 원작을 충실하게 답습했다면, 후반부는 구로사와의 창작으로서, 범죄의 해결과정을 상세하게 풀어내고 있다. 공간적인 관점에서 보면, 《천국과 지옥》은 전반부까지 곤도의 지택에서만 서사가 전개되는데, 이러한 공간의 구축 양상은 원작이 지닌 공간의 제한적 성격과 어느 정도 연관성을 가진다. 하지만 몸값을 지불한 뒤로는 그 공간은 경찰서 내부를 중심으로 다케우치의 근거지, 열차 안, 더 나아가 요코하마의 거리로 점차 확대된다. 전반부의 한정된 공간이 후반부에서는 인물들의 활동공간이 확대됨으로써, 원작과는 판이하게 다른 역동성과 ‘다이너믹함’을 확보할 수 있었던 것이다.

원작과의 비교를 통해 한 가지 도드라진 사안은 ‘도덕적 딜레마’가 중심이었던 원작과는 달리, 범인 다케우치의 범행동기에 의해 ‘사회적 문제’로 영화 제작의 의도가 확대되게 되었다는 점일 것이다. 《천국과 지옥》이라는 제목이 상징하듯 ‘빈부차에 의한 갈등의 문제’는 화면의 대비를 통해 혹은 대사를 통해 영화 곳곳에서 발견할 수 있었다.

【참고문헌】

- David Bordwell, Kristin Thompson 공저, 주진숙·이용관 공역(2011) 『영화 예술』 지필 미디어, p.179
- 루이스 자네티 저, 박만순·진기행 역(2012) 『영화의 이해』 케이북스, p.95
- 이시준(2017.8) 「구로사와 아키라의 《란》: 고전에서 영화로의 궤적」 『일어일문학회연구』 한국일어일문학회, pp.3-24 참조
- 홍지로 역(2013) 『킹의 몸값』 피니스아프리카에
- 阿倍嘉典(1995) 『『映画を愛した二人』黒沢明 三船敏郎』報知新聞社, p.151
- 岩元憲児「批評史ノート」(1988) 『全集 黒沢明 第五卷』岩波書店, p.387
- 岡俊雄(2010) 「『天国と地獄』秀抜な着想」 『キネマ旬報セレクション黒沢明』キネマ旬報社, p.315

- 荻昌弘(2010) 「黒沢明、自作を語る「姿三四郎」～「赤ひげ」 『キネマ旬報セレクション 黒沢明』
キネマ旬報社, pp.58-59
- 黒沢明(1988) 『全集 黒沢明 第五巻』岩波書店
- 佐藤忠男(2002) 「天国と地獄」 『黒沢明作品解題』岩波書店, p.248
- 都築政昭(2010) 『黒沢明一全作品と全生涯一』東京書籍, p.334
- ドナルド・リチャー著, 三木宮彦訳(1975) 『黒沢明の映画』キネマ旬報社, pp.290-296
- 花村禎次郎(1991) 「カメラマンの常識を破く抜群の映画的效果の計算 『黒沢明 集成 II』キネマ旬
報社, pp.123-124

논문 투고 일자 : 2017. 12. 28.
논문 심사 일자 : 2018. 01. 31.
게재 확정 일자 : 2018. 02. 18.

 <要旨>

黒沢明の《天国と地獄》の演出と改作に関する考察

—原作『キングの身代金』との比較を中心に—

李市竣

本稿は《天国と地獄》を原作との比較を念頭に入れて、ストーリーと演出、人物造形やプロットの比較などを考察したものである。前半部の榎藤の応接室での撮影は、頻繁なロングテイクの平角の撮影で演劇舞台を連想させる。横浜全域に空間が拡大された後半部の演出の場合、犯人を捜す過程では捜査の報告をしている現在と過去の捜査の場面が交互に、推理や論理を通じて真犯人に接近していく過程が、スピード感のある小さなシーンで編集された。また、犯人を追跡する過程では、犯人・刑事たち・車の中の戸倉を交差編集して、事件の進行に緊張感とスピード感を生かしている。ロングテイクとトレッキング、そして設定-分節-再設定の映画編集の技術などは全画面を通じてよく確認することができた。次に原作との比較についてである。主人公・榎藤は原作の冷酷なダグラスとは異なり、強靱。結局は身代金を支払ってヒューマニズム的な道義的な人物として造形されている。また、その正反対に位置した竹内は黒澤が新たに創造した人物として、犯罪の動機が単純な致富ではなく、貧富の差から来る相対的剥奪感という点で、原作の犯罪とは一線を画す。また、プロットの場合、前半部を榎藤のジレンマに焦点を合わせて、原作を踏襲して脚色したなら、後半部は、犯罪の解決過程を詳細に解き明かしている。

A Study on the Direction and Adaption of 《High and Low》 by
Kurosawa Akira
—Focusing on the Comparison with the Original 『King's Ransom』—

Lee, Si-Jun

Based on the comparison between 《High and Low》 and its original, this paper considered the comparison of story, direction, formation of character, and plot. The shooting of Gondo's living room in the first half is the straight angle-shooting with frequent long take, which reminds of theater stage. In case of the direction of the latter half where the space has been expanded to the whole area of Yokohama, the process of getting close to the real criminal through inference and logic was edited as a speedy little scene while the present of investigation report was crossed with the past investigation scene.

Next, it is the comparison with the original. contrary to cold-blooded Douglas in the original, the main character Gondo is strong and formed as a humane and moral character paying a ransom at the end. Also, Takeuchi positioned in the antipode is a character newly created by Kurosawa. In the aspect that the motive for crime is not simply 'getting rich', but the relative deprivation from the gap between the rich and the poor, it is differentiated from the crime of the original. Also, in case of the plot, the first half was adapted by following the original focusing on Gondo's dilemma while the latter half revealed the solution process of the crime in detail.

One thing gets clearer through the comparison with the original would be the expansion of the intention to produce the film to 'social issue' by the criminal Takeuchi's criminal motive, contrary to the original focusing on the 'moral dilemma'.